

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2004年4月1日 (01.04.2004)

PCT

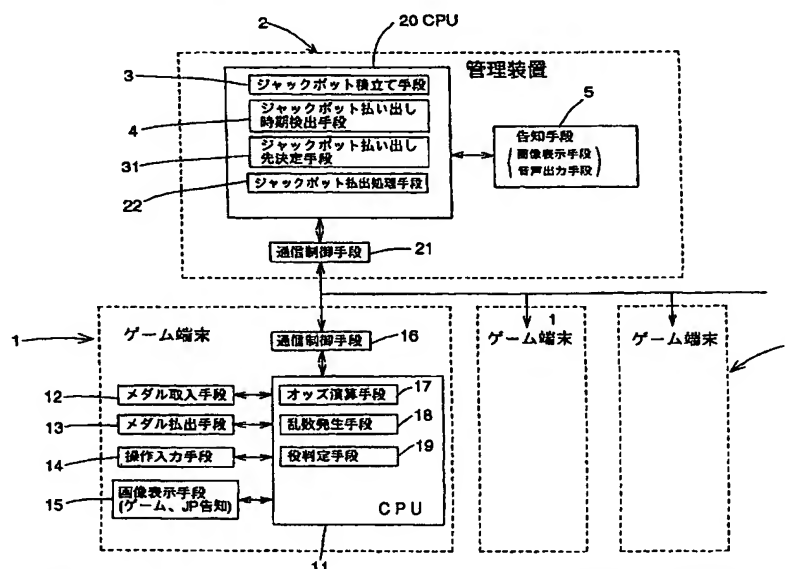
(10) 国際公開番号
WO 2004/026421 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 9/00, 13/00
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2003/011987
- (22) 国際出願日: 2003年9月19日 (19.09.2003)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2002-275719 2002年9月20日 (20.09.2002) JP
特願2003-311465 2003年9月3日 (03.09.2003) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社ダイナ (DYNA CO., LTD.) [JP/JP]; 〒547-0034 大阪府大阪市平野区背戸口2丁目14番15号 Osaka (JP).
- (72) 発明者; および
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 飯田 正道 (IIDA, Masamichi) [JP/JP]; 〒546-0033 大阪府大阪市東住吉区南田辺3-9-16 Osaka (JP).
- (74) 代理人: 二瓶 正敬 (NIHEI, Masayuki); 〒160-0022 東京都新宿区新宿2-8-8 とみん新宿ビル2F Tokyo (JP).
- (81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.
- (84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM,

[続葉有]

(54) Title: GAME SYSTEM, MANAGEMENT DEVICE, GAME TERMINAL, JACK POT PAYMENT METHOD, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲームシステム、管理装置、ゲーム端末、ジャックポットの払い出し方法及びプログラム



- 2...MANAGEMENT DEVICE
3...JACK POT ACCUMULATION MEANS
4...JACK POT PAYMENT TIMING DETECTION MEANS
31...JACK POT PAYMENT DESTINATION DECISION MEANS
22...JACK POT PAYMENT PROCESSING MEANS
21...COMMUNICATION CONTROL MEANS
15...NOTIFICATION MEANS (IMAGE DISPLAY MEANS, SPEECH OUTPUT MEANS)
1...GAME TERMINAL
- 12...MEDAL TOLLING MEANS
13...MEDAL PAYMENT MEANS
14...OPERATION INPUT MEANS
15...IMAGE DISPLAY MEANS (GAME, JP NOTIFICATION)
16...COMMUNICATION CONTROL MEANS
17...ODDS CALCULATION MEANS
18...RANDOM NUMBER GENERATION MEANS
19...HAND JUDGMENT MEANS

(57) Abstract: A highly entertaining game system enabling all the players to challenge themselves to get the jack pot, thereby spreading a heated game while leaving the charm of the jack pot which occurs at the unknown timing. This game system includes a plurality of game terminals (1) for tolling a medal or the like to execute

[続葉有]



AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許
(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB,
GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),
OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW,
ML, MR, NE, SN, TD, TG).

2文字コード及び他の略語については、定期発行される
各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語
のガイダンスノート」を参照。

添付公開書類:

— 国際調査報告書

a game and pay out a prize according to the game result and a jack pot management device (2) communicatively connected to the plurality of the game terminals. When the management device (2) judges that the jack pot payment is enabled, a special game is executed only for getting the jack pot at the plurality of game terminals (1) so as to decide the game terminal (1) from which the jack pot is paid out.

(57) 要約: いつ発生するか分らないというジャックポットの魅力を残しつつ、プレイヤー全員がジャックポット獲得に意欲を燃やし白熱したゲームを展開できる娯楽性に富むゲームシステムが開示される。このゲームシステムは、メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末1と、それら複数のゲーム端末と通信可能に接続されたジャックポットの管理装置2とを含み、管理装置2がジャックポット払い出し可能と判断したときに、複数のゲーム端末1においてジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行して、ジャックポットを払い出すゲーム端末1を決定する。

明 細 書

ゲームシステム、管理装置、ゲーム端末、ジャックポットの払い出し方法及びプログラム

5

技術分野

本発明は、ジャックポットの払い出しに特徴を有するゲームシステム、管理装置、ゲーム端末、ジャックポットの払い出し方法及びそのプログラムに関する。

10

背景技術

ラスベガスのカジノなどでは、スロットマシン等のゲーム機を多数台リンクさせ、各ゲーム機に賭けられたメダルの中から一定率をまとめてプールしておき、出現する確率の小さい特定の役を成立させた場合などにプールした分を一気に払い出すジャックポットと呼ばれるシステムが古くから知られている。ジャックポットは、単独のゲーム機では到底得られない大金を突然に得ることができ、プレイヤーにとって非常に魅力の大きいものである。わが国においても、ゲームセンター等に設置されるスロットマシンやポーカー等のメダルゲーム機に、このジャックポットのシステムが取り入れられている。なお、そのようなシステムは、プログレッシブシステムと呼ぶ場合もある。

ジャックポットは、あまり頻繁に発生するのではプールされるメダルの量が少なくて面白味がなく、その一方であまりにも厳しい条件を設定したために、プレイヤーのジャックポット獲得に対する意欲が失われるようでも困る。また、何の前触れもなく突然に発生するという突発的な要素はジャックポットの特徴であり、魅力でもあるが、反面ゲームをプレ

25

イしている最中には、プレイヤにジャックポットを狙おうという心理はあまり働かないもので、ゲームの進行自体に熱をおびさせる作用が乏しかった。

そこで、下記の特許文献 1 に記載のゲームシステムでは、比較的簡単な条件をクリアしたものにジャックポットを獲得するための特別の抽選用ゲームにチャレンジする権利を与え、そのゲームに勝利することでジャックポットを与えることとし、抽選用ゲームの進行状況がその場に居合わせた他のプレイヤにも分るようにしている。また、下記の特許文献 2 に記載のゲームシステムでは、比較的簡単な条件をクリアするとジャックポットアイテムが発生し、リンクさせた全ゲーム機によって所定の数のジャックポットアイテムが溜められた時点でジャックポットを与えることとし、ジャックポットアイテムが溜められていく状況は表示手段に表示され、全プレイヤに分るようにしている。

特許文献 1 特開平 1 0 - 3 2 8 3 5 4 号公報

15 特許文献 2 特開 2 0 0 2 - 8 5 8 1 1 号公報

発明の開示

上記特許文献 1 に記載されたゲームシステムでは、誰かが抽選用ゲームに挑戦している間、他のプレイヤはそれをただ見ているしかない。また、せっかく権利を得て抽選用ゲームにチャレンジした本人も、そのゲームにはずれてぬか喜びに終わることも多い。上記特許文献 2 に記載されたゲームシステムでは、ジャックポットが発生するおおよそのタイミングがプレイヤに分ってしまうため、ジャックポット本来の魅力が削がれ、ジャックポットアイテムがある程度溜まっている時ばかり熱をおびる結果となってしまう。

本発明は以上に述べた実情に鑑みてなされたものであって、いつ発生

するか分らないというジャックポットの魅力を残しつつ、プレイヤー全員がジャックポット獲得に意欲を燃やし白熱したゲームを展開できる娯楽性に富むゲームシステム、管理装置、ゲーム端末、ジャックポットの払い出し方法及びそれらのプログラムの提供を目的とする。

- 5 本発明によるゲームシステムは、メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と、それら複数のゲーム端末と通信可能に接続されたジャックポットの管理装置とを含むゲームシステムにおいて、管理装置がジャックポット払い出し可能と判断したときに、複数のゲーム端末においてジャックポット争奪のためだ
- 10 けの特別ゲームを実行して、ジャックポットを払い出すゲーム端末を決定することを特徴とする。ここでメダル等とは、プレイヤーがゲームをプレイするために必要なメダル、コイン、紙幣、磁気カード、ポイント等をいう。賞品とは、ゲーム結果に応じて定められた量のメダル等であってもよいし、所定の景品等であってもよい（メダル等や景品等を得るための権利を含む。）。また、ジャックポットとは、プレイヤーに与えられる特別な価値を意味する概念であり、それは必ずしもメダル等である必要はなく、特別な景品であってもよい。また、ゲーム端末とは、スロットマシンやポーカー等の一台一台独立したゲーム機であってもよいが、競馬ゲームやルーレットゲームのように、一台のゲーム機に複数のプレイ
- 15 ヤ位置を設けた、いわゆるマスゲーム機にあつては、そのそれぞれのプレイヤー位置が一つのゲーム端末に相当する。ゲーム端末において行われるゲームの種類は問わない。特別ゲームは、通常のゲームとは別個に行われるもので、通常のゲームの賞品やオッズとは関係がなく、誰かがジャックポットを獲得するまで続けられる。
- 20 本発明によれば、ジャックポットが払い出し可能な状態となったときに、複数のプレイヤー間で白熱したジャックポット争奪戦（特別ゲーム）
- 25

が繰り広げられ、これに勝利することでジャックポットを必ず獲得できるので、多数のプレイヤーに興奮に満ちた格別のゲーム感覚を提供できる。

本発明の一態様では、メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と、それら複数のゲーム端末と通信可能に接続されたジャックポットの管理装置とを含むゲームシステムにおいて、管理装置に設けられ、ジャックポットを払い出し可能か否か判断するジャックポット払い出し時期検出手段と、各ゲーム端末に設けられ、ジャックポットが払い出し可能となったことを管理装置からの情報により認識したときに、複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、管理装置に設けられ、ゲーム端末から送信される特別ゲームの結果に基づいてジャックポットを払い出すゲーム端末を決定するジャックポット払い出し先決定手段とを備えていることを特徴とする。

また、本発明の一態様では、前記管理装置は、各ゲーム端末に投入されたメダル等のうちの一部をジャックポットとして積み立てるジャックポット積み立て手段を有し、ジャックポットが一定以上積み立てられることにより、ジャックポット払い出し可能と判断することを特徴とする。このようにすると、ジャックポットが発生する間隔が極端に短くなったり長くなったりすることがなく、また、毎回のジャックポットの値が異なる不公平もない。

また、本発明の一態様では、前記管理装置は、ジャックポットが一定以上積み立てられることに加えて、一定台数以上のゲーム端末がプレイ中であることを条件に、ジャックポット払い出し可能と判断することを特徴とする。このようにすると、特別ゲームが必ず一定人数以上のプレイヤー間で争われるので、確実に白熱したものに行うことができる。

また、本発明の一態様では、特別ゲームが行われることをプレイヤーに

知らせる告知手段を備えていることを特徴とする。告知手段は、表示画面の表示やスピーカーからのアナウンス等によって、プレイヤーに特別ゲームについての情報を知らせるもので、各ゲーム端末にそれぞれ設けることもできるし、ゲーム端末とは別個に設けることもできる。告知手段

5 は、特別ゲームが行われることと合わせて、特別ゲームのルール（どうすればジャックポットを獲得できるか）をプレイヤーに知らせることが好ましい。

さらに前記告知手段が、特別ゲームの開始にあたりカウントダウンを行うこととすれば、プレイヤーの興奮を一層盛り上げるのに効果的である。

10 前記特別ゲームは、全てのゲーム端末において参加できるようにしてもよいが、ジャックポットが払い出し可能となる直前にプレイ中であったゲーム端末のみプレイ可能とすることもできる。このようにすると、通常のゲームに参加しないでジャックポットだけを取ろうとしてもできなくなるので、ジャックポットが欲しいプレイヤーに通常のゲームへの参

15 加を促すことができる。

また、本発明に係る管理装置は、メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と接続され、それらゲーム端末に払い出すジャックポットを管理する管理装置において、ジャックポットを払い出し可能か否か判断するジャックポット払い出し

20 時期検出手段と、ジャックポットが払い出し可能となったことをゲーム端末に認識させる通知手段と、ジャックポットが払い出し可能となったときに複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけに行われる特別ゲームの結果に基づいて、ジャックポットを払い出すゲーム端末を決定するジャックポット払い出し先決定手段とを備えていることを特徴と

25 する。

また、本発明に係るゲーム端末は、メダル等を徴収してゲームを実行

し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出すとともに、ジャックポット当たりが発生するゲーム端末において、ゲーム端末は、ジャックポットを管理する管理装置に通信可能に複数接続され、管理装置からの情報によりジャックポットが払い出し可能であることを認識したときに、複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、特別ゲームの結果を管理装置に送信する手段とを備えていることを特徴とする。

また、本発明に係る方法は、メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末がジャックポットの管理装置に通信可能に接続され、管理装置が管理するジャックポットをゲーム端末に払い出すジャックポットの払い出し方法において、管理装置が、ジャックポットが払い出し可能か否か判断するステップと、ジャックポットが払い出し可能であることを複数のゲーム端末に認識させるステップと、ジャックポットが払い出し可能となったときに、複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行するステップと、管理装置が、特別ゲームの結果に基づいてジャックポットを払い出すゲーム端末を決定するステップとを備えていることを特徴とする。

また、本発明に係るプログラムは、メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と接続されたコンピュータを、それらゲーム端末に払い出すジャックポットの管理装置として機能させるためのプログラムであって、ジャックポットが払い出し可能か否か判断するステップと、ジャックポットが払い出し可能であることを複数のゲーム端末に認識させるステップと、ジャックポットが払い出し可能な状態にあるときに複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけに行われる特別ゲームの結果に基づいてジャックポットを払い出すゲーム端末を決定するステップとを前記コンピュータに実行

させるためのプログラムである。

また、本発明に係るプログラムは、ジャックポットの管理装置と通信可能に接続され、ジャックポット当たりが発生するゲーム端末としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、ジャックポットが
5 払い出し可能であることを管理装置からの情報により認識するステップと、ジャックポットが払い出し可能な状態にあるときにジャックポット争奪のためだけに特別ゲームを実行するステップと、特別ゲームの結果を管理装置に送信するステップとを前記コンピュータに実行させるためのプログラムである。

10

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明のゲームシステムの制御系の構成を示すブロック図、
図 2 は、本発明のゲームシステムの構成を概略的に示す外観図、
図 3 は、プレイ中のゲーム端末の台数を把握するしくみを説明する説
15 明図、

図 4 は、告知手段の表示画面に表示される特別ゲームの告知の一例、
図 5 A、5 B、5 C、5 D は、特別ゲームの告知から終了までのゲーム
20 端末の表示画面の表示の一例、

図 6 は、本発明のゲームシステムの処理の流れを示すフローチャート、
図 7 A は、本発明に係るゲームシステムの別の実施形態を示す平面図、
図 7 B は、本発明に係るゲームシステムの別の実施形態を示す同正面
図、

図 8 は、図 7 の実施形態に係るゲームシステムの概略ブロック図、
図 9 は、通常のゲーム時にベット表示テーブルに表示される画像を示
25 す図、

図 10 A は特別ゲームが開始される直前にベット表示テーブルに表示

される画像を示す図、

図 10 B は特別ゲームが終了した直後にベット表示テーブルに表示される画像を示す図、

図 11 A、11 B、11 C は、別の実施形態におけるゲーム端末の
5 連の表示画面を示す図である。

発明を実施するための最良の形態

以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。図 2 は本発明のゲームシステムの構成を概略的に示す外観図である。このゲームシステムは、メダルを投入してゲームをプレイする複数台のゲーム端末 1 と、それらゲーム端末 1 を管理する一台の管理装置 2 と、所定の条件が満たされたときに行われるジャックポット獲得のための特別ゲームに関する情報をプレイヤに知らせる告知手段 5 を有している。各ゲーム端末 1 及び管理装置 2 は有線又は無線の電気通信回線で繋がっており、必要なデータ
10 ータを互いにやり取りする。管理装置 2 は、複数台のゲーム端末 1 のうちの一つに内蔵して設置することもできる。また本システムは、ゲームセンター等の一箇所に並べて設置された数台のゲーム端末 1 を管理装置 2 に接続してもよいし、広い地域に分散して設置されたより多数のゲーム端末 1 を管理装置 2 に接続してあってもよい。ゲーム端末 1 には、ゲーム内容を表示する表示画面 7、プレイヤがゲームの操作を行う操作部
15 8、メダルの投入口 9、メダルの払出口 10 等を有する。ゲーム端末 1 で行われるゲームの種類は問わないが、ここでは花札ゲームの場合について説明する。プレイヤはメダルをベットして表示画面 7 上で架空の相手とゲームを行い、ゲーム結果に応じてメダルが払い出される。

20 図 1 は、このゲームシステムの制御系の概略ブロック図である。各ゲーム端末 1 のブロック構成は同一であり、CPU 11 と、これに接続さ

れるメダル取入手段12、メダル払出手段13、操作入力手段14、画像表示手段15及び通信制御手段16とを有している。CPU11はマイクロプロセッサ及びその動作に必要な各種の周辺チップ、ROM、RAM等のメモリ、その他の周辺部品を組み合わせで構成される。CPU11は、ROMに格納されたプログラムに従って、ゲームの進行に必要な種々の演算及び前記各手段の制御を行う。プログラムには、通常のゲームを実行するためのプログラムと、後述する特別ゲームを実行するためのプログラムとを含み、ゲーム端末1は前記の通常のゲームを実行するばかりでなく、特別ゲーム実行手段としても機能する。また特別ゲームの結果は、通信制御手段16を介して管理装置2に送信される。

メダル取入手段12は、メダル投入口9にメダルが投入されるとその投入を示す信号をCPU11に出力するとともに、所定の保管場所へとメダルを送りだす。メダル払出手段13は、CPU11から指示された枚数のメダルを保管場所から取り出してメダルの払出口10に送りだす。操作入力手段14は、プレイヤーによる操作部8のボタンやレバーの操作に応じた信号をCPU11に出力する。画像表示手段15は、表示画面及びその表示制御に必要な駆動回路を有し、CPU11からの指令に応じて必要な情報を表示画面7に表示する。通信制御手段16は、CPU11からの指示に従って管理装置2に対するデータ通信を行う。

CPU11の内部には、マイクロプロセッサと特定のソフトウェアとの組み合わせによってオッズ演算手段17、乱数発生手段18、役判定手段19が設けられる。オッズ演算手段17は、賭けられたメダル数に応じた当たり役毎のメダルの配当枚数を演算する。乱数発生手段18はゲームの進行に必要な乱数を発生させ、それに基づいてプレイヤーに配られる札が決められる。役判定手段19は、ゲームを進行する中でROM内に記憶させてある所定の役が達成されたかどうかを判定する。

また、管理装置 2 の制御系には、CPU 20 と、これに接続された告知手段 5、通信制御手段 21 を有している。CPU 20 はマイクロプロセッサ及びその動作に必要な各種の周辺チップ、ROM、RAM 等のメモリ、その他の周辺部品を組み合わせで構成される。CPU 20 は、ROM に格納されたプログラムに従って、ジャックポットの管理に必要な種々の演算及び各手段の制御を行う。告知手段 5 は、ジャックポットを獲得する者を決める特別ゲームに関する情報を、表示画面による表示とスピーカーからのアナウンスによってプレイヤに知らせる。通信制御手段 21 は、CPU 20 からの指示に従ってゲーム端末 1 に対するデータ通信を行う。

CPU 20 の内部には、マイクロプロセッサと特定のソフトウェアとの組み合わせによって、ジャックポット積立て手段 3、ジャックポット払い出し時期検出手段 4、ジャックポット払い出し先決定手段 31、ジャックポット払い出し処理手段 22 等が構成されている。ジャックポット積立て手段 3 は、各ゲーム端末 1 に投入されたメダルの合計枚数を集計し、そのうちの一定割合をジャックポット用に割り当てて一括して積み立てる。ジャックポット払い出し時期検出手段 4 は、ジャックポットが一定以上積み立てられ、且つ一定台数以上のゲーム端末 1 がプレイ中であることを条件にジャックポット払い出し可能と判断し、告知手段 5 と各ゲーム端末 1 に特別ゲームを開始させるための信号を出力する。そのために CPU 20 は、図 3 に示すように、一定の時間的間隔において現在何台のゲーム端末 1 がプレイ中であるかチェックし、各ゲーム端末 1 のスタートボタンが押された時点（図中の▲印）からプレイアウトボタンが押された時点（図中の△印）までをプレイ中とみなし、図の例では 5 台以上のゲーム端末 1 がプレイ中となったところでジャックポット払い出し可能と判断することになっている。

特別ゲームは、ジャックポット払い出し可能となったときに、ジャックポットを払い出すゲーム端末 1 を決めるためだけに各ゲーム端末 1 において行われる特別なゲームであり、通常時のゲームのオッズや賞品とは無関係に行われる。特別ゲームは、例えば所定の役を誰が一番早く達成するか競うゲームであったり、制限時間内にどれだけ得点できるか競うゲームであったり、競馬のゲームで一着を予想するゲームとすることができる。各ゲーム端末で行われる特別ゲームに関する情報は管理装置に随時送信され、管理装置に設けたジャックポット払い出し先決定手段 3 1 が、前記情報に基づいてどのゲーム端末 1 が最も優秀な成績であったかを判断し、ジャックポットを払い出すゲーム端末 1 を決定する。ジャックポット払い出し処理手段 2 2 は、ジャックポット積立て手段 3 によって積立てたジャックポットを、そのゲーム端末 1 に払い出す処理を行い、その他のゲーム端末 1 と告知手段 5 には特別ゲームの終了を告知するよう処理を行う。ジャックポットは、特別ゲームの成績が最も良かった一台のゲーム端末 1 にのみ与えても良いが、何台かのゲーム端末 1 に分けて与えても良い。

なお特別ゲームは、管理装置 2 に接続した全てのゲーム端末 1 で実行されるようにしてもよいが、管理装置 2 がジャックポット払い出し可能と判断する時点でプレイ中であったゲーム端末 1 のみで実行されるようにしてもよい。先に述べたように、管理装置 2 は現在プレイ中のゲーム端末 1 を認識しているので、プレイ中でないゲーム端末 1 には特別ゲームの実行信号を出力しないようにすれば、そのような状態で特別ゲームを実施できる。

次に、本ゲームシステムで行われる処理の流れを、ジャックポットに関わる部分を中心に図 6 のフローチャートに即して述べる。ステップ S 1 では、各ゲーム端末 1 が個々に通常時のゲームを実行して稼動してい

る状態であり、各ゲーム端末1にメダルが投入されることにより管理装置CPU20内のジャックポット積立て手段3がジャックポットを順次積み立てている。ステップS2でジャックポットが所定の値に達したと判定されると、ステップS3に進んで所定台数以上のゲーム端末1がプレイ中であるかどうかを判断する。このステップを経てジャックポット払い出し可能と判断するとステップS4に進み、管理装置2が各ゲーム端末1と告知手段5に指令を出力して、特別ゲームの開始告知演出を行う。

開始告知演出の内容は、例えば図4に示すように、告知手段5の表示画面に特別ゲームが行われる旨の表示23と、ジャックポットボーナスを獲得するための条件24と、ジャックポットボーナスの値25と、カウントダウン6が表示され、同時にこれらの情報が告知手段のスピーカーからアナウンスされる。さらに、図5Aに示すように、各ゲーム端末1の表示画面7にも特別ゲーム開始までのカウントダウン26が表示される。カウントダウン中に現行ゲームが終了したゲーム端末1及び現在利用されていないゲーム端末1の表示画面7は、図5Bに示すような待機画面となる。その画面にはジャックポット獲得ゲームが行われる旨の表示27、参加台数28、獲得するための条件29、ジャックポットボーナスの値30、カウントダウン26が表示される。カウントダウンがゼロになると全台いっせいに特別ゲームが開始される。図5Cは、特別ゲームが行われている間のゲーム端末の表示画面7を示しており、プレイヤはジャックポットを獲得することに集中して特別ゲームをプレイする。特別ゲームのプレイ状況データは管理装置に送信され、ジャックポット獲得条件の判定（ステップS5）が行われる。特別ゲームは、通常のゲームとは背景色を変えて差別化を図っている。

特別ゲームは、誰かがジャックポットを獲得するまで何回でもプレイ

できる。また特別ゲームの最中もベットを徴集し、次回のジャックポット用に積み立てられる。特別ゲームは、長い時間延々と続くのでは興味が薄れるので、獲得条件は比較的達成しやすいものが良い。ステップ S 6 で、いずれかのゲーム端末 1 で獲得条件が達成されるとステップ S 7
5 に進み、管理装置 2 がそのゲーム端末 1 に対してジャックポットの払い出し処理を行い、管理装置 2 内に設けたジャックポット積立て手段 3 のジャックポット値がその分だけ減算される。次にステップ S 8 に進み、管理装置 2 が各ゲーム端末 1 に指令を出力して特別ゲームを終了させるとともに、ゲーム端末 1 及び告知手段 5 の表示画面に特別ゲームの終了
10 告知演出を行う。終了告知演出は、図 5 D に示すように、ジャックポットを獲得したゲーム端末の表示画面 7 にはその旨を表示し、それ以外のゲーム端末の表示画面 7 には特別ゲームが終了した旨を表示する。その後ステップ S 1 に戻り、通常のゲームの状態に戻る。

また特別ゲームは、プレイヤからベットを徴収することなく、無料で
15 プレイできるようにしてもよい。その場合は、先に述べたような方法で、ジャックポット払い出し可能となる直前にプレイ中であったゲーム端末のみで特別ゲームが実行されるようにするなど、特別ゲームが実行されるゲーム端末を制限する。

図 7 ～図 10 は、本発明に係るゲームシステムの別の実施形態を示している。このシステムは、ルーレットゲームを複数人が同時にプレイできるようにしたもので、テーブル型の筐体 3 2 の中央にルーレット盤 3 3 が設けられ、ルーレット盤 3 3 の両側のテーブル上にはベット表示テーブル 3 4 が設けられ、筐体 3 2 の周囲にはプレイヤがルーレットゲームに参加するための 10 台のゲーム端末 1 が、テーブルを取り囲むよう
20 に並べて設置されている。筐体 3 2 の内部には、各ゲーム端末 1 と電気通信回線 4 1 で接続されたホストマシン 3 5 が設けられ、ホストマシン

35は、内蔵するメモリに記憶させたプログラムに従って、ルーレット盤33の回転制御やベット表示テーブル34の画像表示、スピーカーからのゲーム進行アナウンスの出力等を行うとともに、各ゲーム端末1からゲーム情報を収集し、ベットの徴収、賞品の払い出しを行って、ルー
5 レットゲームを実行させる。ホストマシン35は、ジャックポットの管理装置2としての機能も備えており、先に述べた実施形態と同じように、ジャックポット払い出し時期を検出するとともに、ジャックポット争奪のための特別ゲームをゲーム端末1に実行させて、ジャックポットをゲーム端末1に払い出すものである。図中の符号36はジャックポット得
10 点表示装置であり、特別ゲームが行われている間、そこにジャックポットの値が表示される。

通常のゲームにおいては、ベット表示テーブル34には、図9に示すように、各ゲーム端末1ごとのクレジット37やカーソル38を表示する。ルーレット盤33は一定時間毎に自動的にスタートする。プレイヤ
15 は、各ゲーム端末1に搭載された操作入力手段でテーブル上のカーソル38を操作し、時間内に自分のクレジットをベットする。ルーレット盤33が停止して当たり番号が確定すると、ホストマシンが各ゲーム端末1の当たり外れを判定し、各ゲーム端末1に対してベットの徴収、賞品の払い出し処理を行う。

20 ホストマシン35は、所定の条件がクリアされてジャックポット払い出し可能と判断すると、現行ゲームが終了した後に、ベット表示テーブル34に、図10Aに示すような特別ゲームの開始告知表示39を行った後、特別ゲームを開始させる。特別ゲームの開始と同時にベットタイムに入り、プレイヤはベット表示テーブル34上の0～36番のいずれ
25 か一点にのみ、所定のクレジットをベットできる。ベットタイムが終了すると、自動的にルーレット盤33がスタートする。ルーレット盤33

が停止して当たり番号が確定した際、当選プレイヤーがいた場合は、ベット表示テーブル 34 に図 10B に示すようなジャックポット獲得表示 40 が表示され、ジャックポット得点表示装置 36 の得点が当選プレイヤーのクレジットに加算される。特別ゲームは、当選プレイヤーが出るまで繰り返
5 り返し行われる。当選プレイヤーが出たゲームで特別ゲームは終了となり、通常ゲーム状態に戻る。

本発明のゲームシステムは、メダルをベットしてゲームを行うポーカーやスロットマシン等のメダルゲーム機、複数人が同時にプレイできる競馬ゲームやルーレットゲーム等のマスゲーム機、硬貨を投入して様々なゲームを行い、ぬいぐるみ等の景品を狙うプライズゲーム機、パチン
10 コ・パチスロ遊技機、ゲーム機能を搭載した商品自動販売機等に適用することもできる。以下、商品自動販売機に適用する場合の実施の形態を、図 11 に即して説明する。

図中の 1 は商品自動販売機の前面に取り付けられた小型のゲーム端末
15 を示しており、離れた場所に分散して設置された多数の自動販売機に設けられたゲーム端末 1 が、電気通信回線を通じて一台の管理装置にリンクしている。ゲーム端末 1 の液晶の表示画面 7 には、図 11A に示すように、通常は商品の宣伝などを表示している。ゲーム端末 1 は硬貨の投入を検知する手段を備え、その情報は管理装置に送られる。管理装置は、
20 そのデータに基づいてジャックポットポイントを積み立てる。ジャックポットポイントが一定以上積み立てられると、管理装置からの指令によりゲーム端末 1 の画面表示が図 11B の状態へと変わる。この時に商品を購入すると、客は特別ゲーム（この例ではルーレットゲーム）をプレイすることができ、図 11C に示すように当たりが出ると、商品購入者
25 は景品を得ることができる。

産業上の利用可能性

本発明に係るゲームシステム等によれば、ジャックポットが払い出し可能な状態となったときに、複数のプレイヤー間で白熱したジャックポット争奪戦（特別ゲーム）が繰り広げられ、これに勝利することでジャックポットを必ず獲得できるので、多数のプレイヤーに興奮に満ちた格別のゲーム感覚を提供できる。

さらに、ジャックポットが一定以上積み立てられることにより、管理装置がジャックポット払い出し可能と判断するものであれば、ジャックポットが発生する頻度をある程度コントロールすることができ、また、ジャックポットの値が毎回異なる不公平がなく、しかもプレイヤーには特別ゲームがいつ行われるか予測できないので、ジャックポット本来の魅力が減殺されない。

さらに管理装置が、ジャックポットが一定以上積み立てられることに加えて、一定台数以上のゲーム端末がプレイ中であることを条件に、ジャックポット払い出し可能と判断するものであれば、必ず一定の人数以上の他のプレイヤーとジャックポットを競い合うことになるので、特別ゲームを確実に白熱したものにすることができる。

さらに、特別ゲームが行われることをプレイヤーに知らせる告知手段を備えたものであれば、プレイヤーにジャックポット及びそれを獲得するための特別ゲームの存在を強く印象付けさせ、プレイヤーの射幸心を煽り、プレイヤーをゲームに熱中させることができる。さらに告知手段が、特別ゲームの開始にあたりカウントダウンを行うこととすれば、プレイヤーの興奮をより一層盛り上げるのに効果的である。

また、特別ゲームを、ジャックポットが払い出し可能となる直前にプレイ中であつたゲーム端末のみプレイ可能とすることで、通常のゲームに参加しないでジャックポットだけを取ろうとしてもできなくなるので、

ジャックポットが欲しいプレイヤーに通常のゲームへの参加を促すことができる。

請求の範囲

1. メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と、それら複数のゲーム端末と通信可能に
5 接続されたジャックポットの管理装置とを含むゲームシステムにおいて、管理装置がジャックポット払い出し可能と判断したときに、複数のゲーム端末においてジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行して、ジャックポットを払い出すゲーム端末を決定することを特徴とするゲームシステム。
- 10
2. メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と、それら複数のゲーム端末と通信可能に
接続されたジャックポットの管理装置とを含むゲームシステムにおいて、
管理装置に設けられ、ジャックポットを払い出し可能か否か判断するジ
15 ャックポット払い出し時期検出手段と、各ゲーム端末に設けられ、ジャ
ックポットが払い出し可能となったことを管理装置からの情報により認
識したときに、複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけの特
別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、管理装置に設けられ、ゲー
ム端末から送信される特別ゲームの結果に基づいてジャックポットを払
20 い出すゲーム端末を決定するジャックポット払い出し先決定手段とを備
えていることを特徴とするゲームシステム。
3. 前記管理装置は、各ゲーム端末に投入されたメダル等のうちの
一部をジャックポットとして積み立てるジャックポット積み立て手段を
25 有し、ジャックポットが一定以上積み立てられることにより、ジャック
ポット払い出し可能と判断することを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の

ゲームシステム。

4. 前記管理装置は、ジャックポットが一定以上積み立てられることに加えて、一定台数以上のゲーム端末がプレイ中であることを条件に、
- 5 ジャックポット払い出し可能と判断することを特徴とする請求項3記載のゲームシステム。

5. 特別ゲームが行われることをプレイヤに知らせる告知手段を備えていることを特徴とする請求項1又は2記載のゲームシステム。

10

6. 前記告知手段は、特別ゲームの開始にあたりカウントダウンを行うことを特徴とする請求項5記載のゲームシステム。

7. 前記特別ゲームは、ジャックポットが払い出し可能となる直前にプレイ中であったゲーム端末のみプレイ可能とすることを特徴とする
- 15 請求項1又は2記載のゲームシステム。

8. メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と接続され、それらゲーム端末に払い出す
- 20 ジャックポットを管理する管理装置において、ジャックポットを払い出し可能か否か判断するジャックポット払い出し時期検出手段と、ジャックポットが払い出し可能となったことをゲーム端末に認識させる通知手段と、ジャックポットが払い出し可能となったときに複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけに行われる特別ゲームの結果に基づいて、
- 25 ジャックポットを払い出すゲーム端末を決定するジャックポット払い出し先決定手段とを備えていることを特徴とする管理装置。

9. メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出すとともに、ジャックポット当たりが発生するゲーム端末において、ゲーム端末は、ジャックポットを管理する管理装置に通信可能に
5 複数接続され、管理装置からの情報によりジャックポットが払い出し可能であることを認識したときに、複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行する特別ゲーム実行手段と、特別ゲームの結果を管理装置に送信する手段とを備えていることを特徴とするゲーム端末。

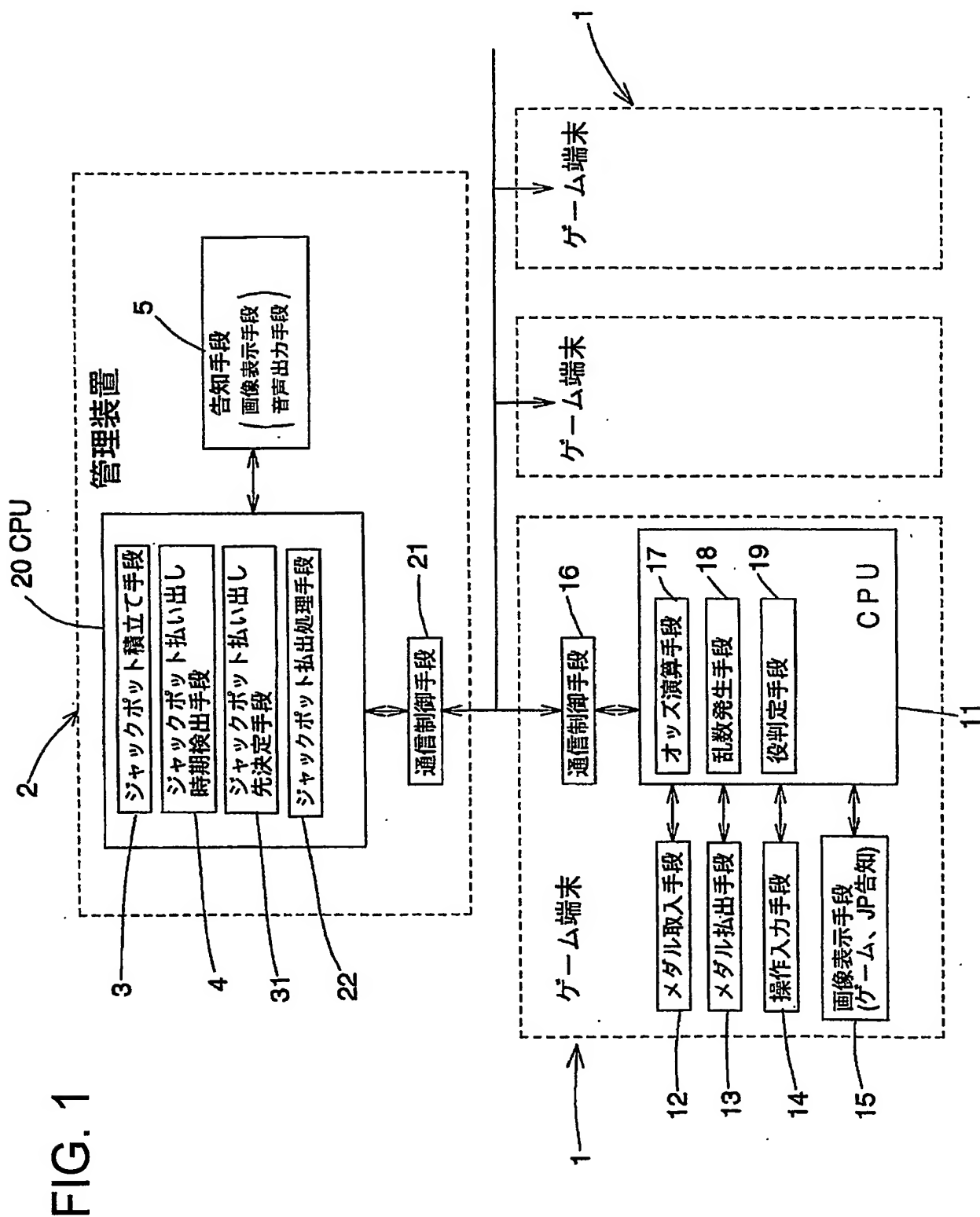
10

10. メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末がジャックポットの管理装置に通信可能に接続され、管理装置が管理するジャックポットをゲーム端末に払い出すジャックポットの払い出し方法において、管理装置が、ジャックポット
15 が払い出し可能か否か判断するステップと、ジャックポットが払い出し可能であることを複数のゲーム端末に認識させるステップと、ジャックポットが払い出し可能となったときに、複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけの特別ゲームを実行するステップと、管理装置が、特別ゲームの結果に基づいてジャックポットを払い出すゲーム端末を決
20 定するステップとを備えていることを特徴とするジャックポットの払い出し方法。

11. メダル等を徴収してゲームを実行し、ゲーム結果に応じて賞品を払い出す複数のゲーム端末と接続されたコンピュータを、それらゲーム
25 端末に払い出すジャックポットの管理装置として機能させるためのプログラムであって、ジャックポットが払い出し可能か否か判断するステ

- ップと、ジャックポットが払い出し可能であることを複数のゲーム端末に認識させるステップと、ジャックポットが払い出し可能な状態にあるときに複数のゲーム端末でジャックポット争奪のためだけに行われる特別ゲームの結果に基づいてジャックポットを払い出すゲーム端末を決定
- 5 するステップとを前記コンピュータに実行させるためのプログラム。

- 1 2. ジャックポットの管理装置と通信可能に接続され、ジャックポット当たりが発生するゲーム端末としてコンピュータを機能させるためのプログラムであって、ジャックポットが払い出し可能であることを管
- 10 理装置からの情報により認識するステップと、ジャックポットが払い出し可能な状態にあるときにジャックポット争奪のためだけに特別ゲームを実行するステップと、特別ゲームの結果を管理装置に送信するステップとを前記コンピュータに実行させるためのプログラム。



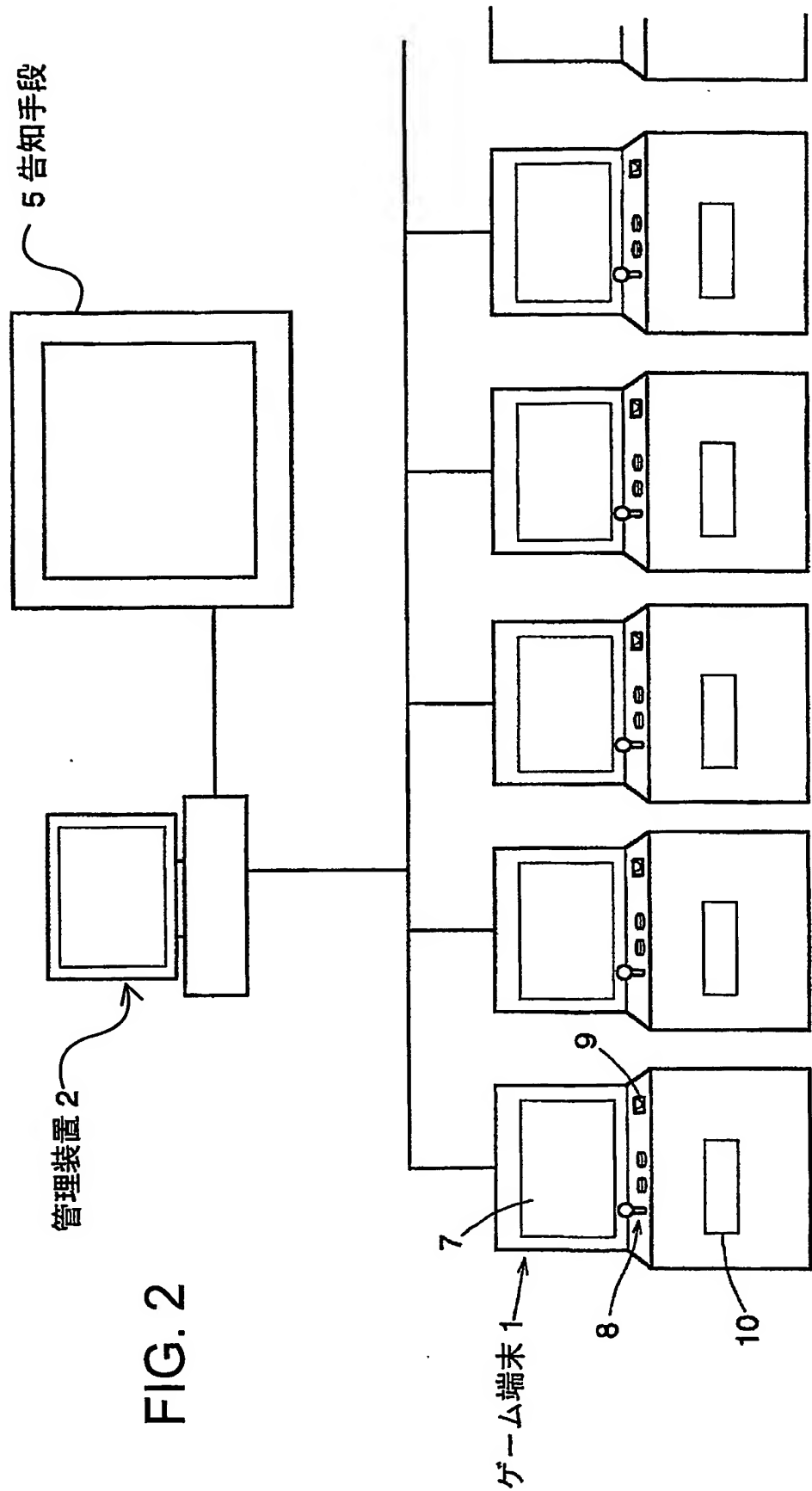


FIG. 2

FIG. 3

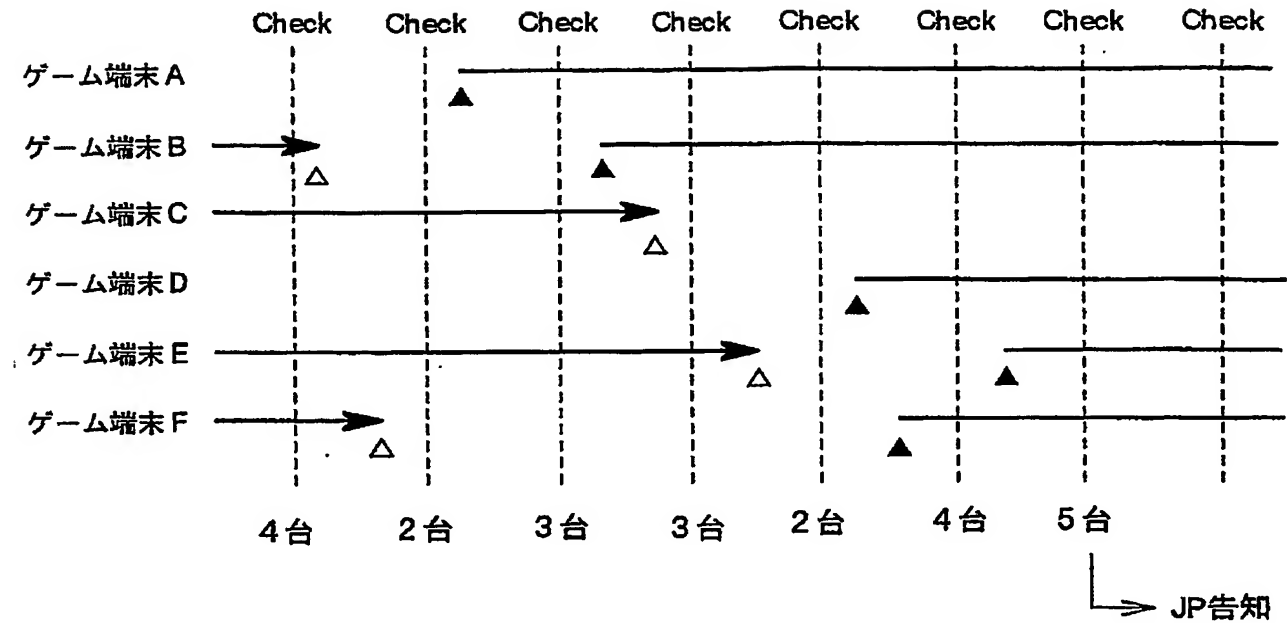


FIG. 4

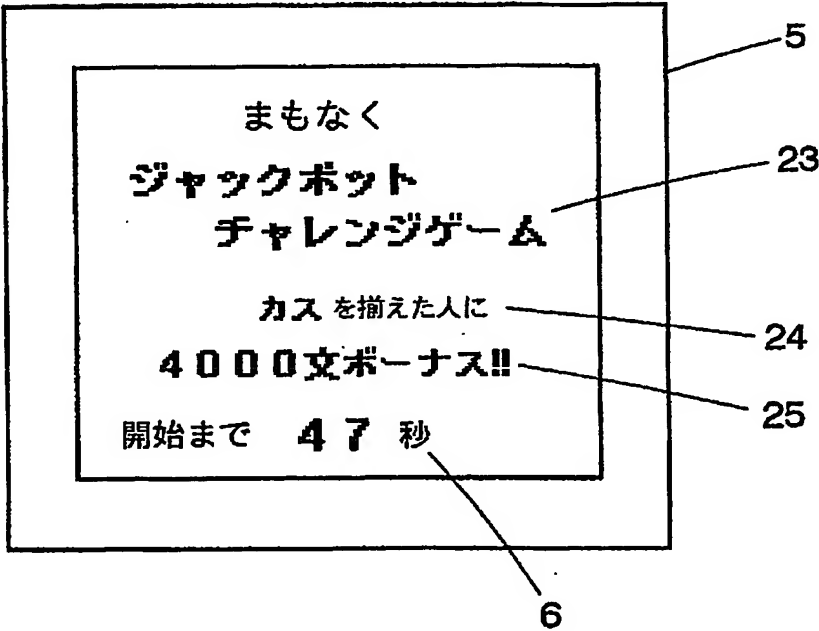


FIG. 5A

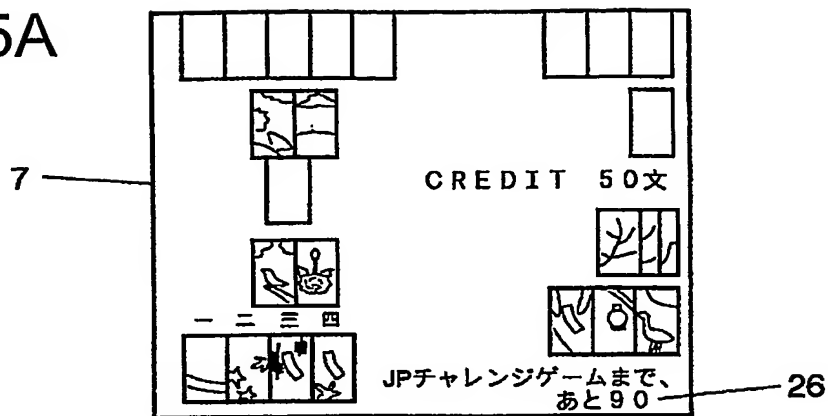


FIG. 5B

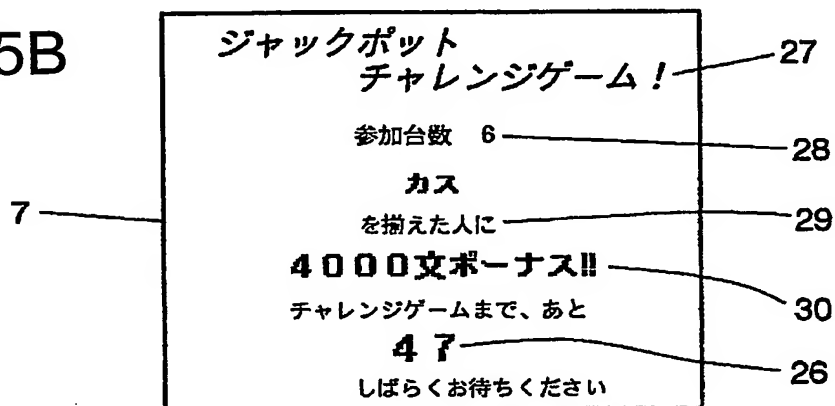


FIG. 5C

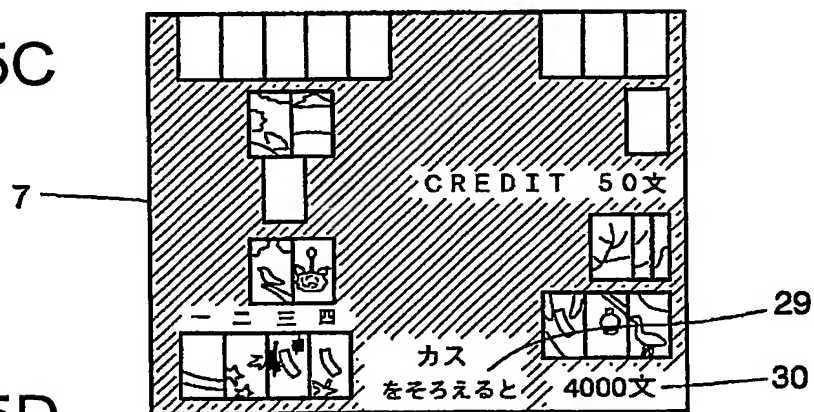
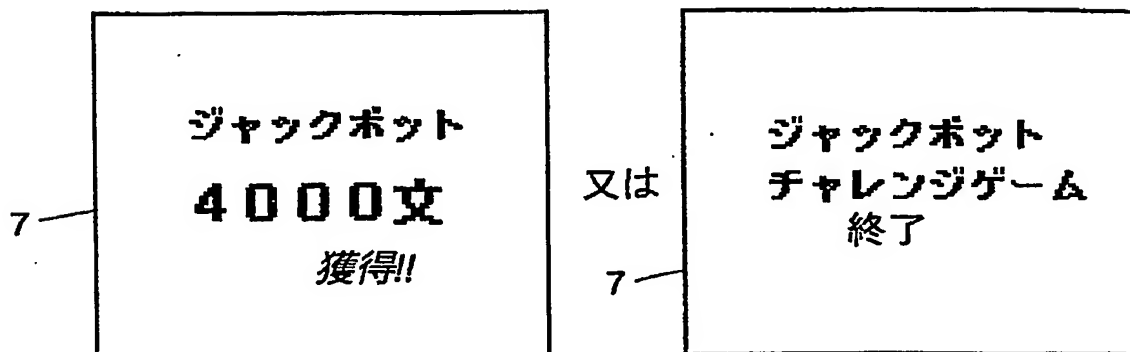
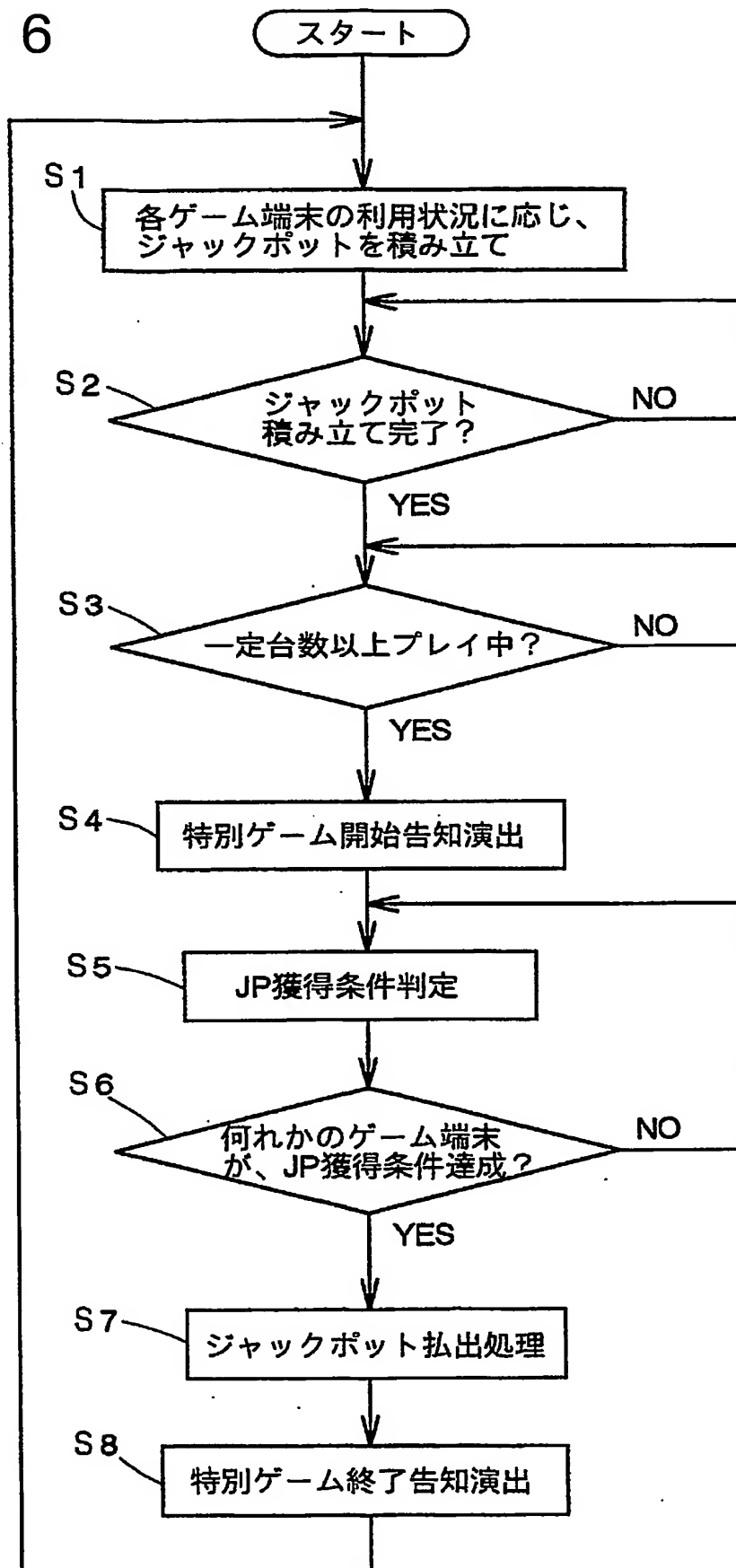


FIG. 5D



5/11

FIG. 6



6/11

FIG. 7A

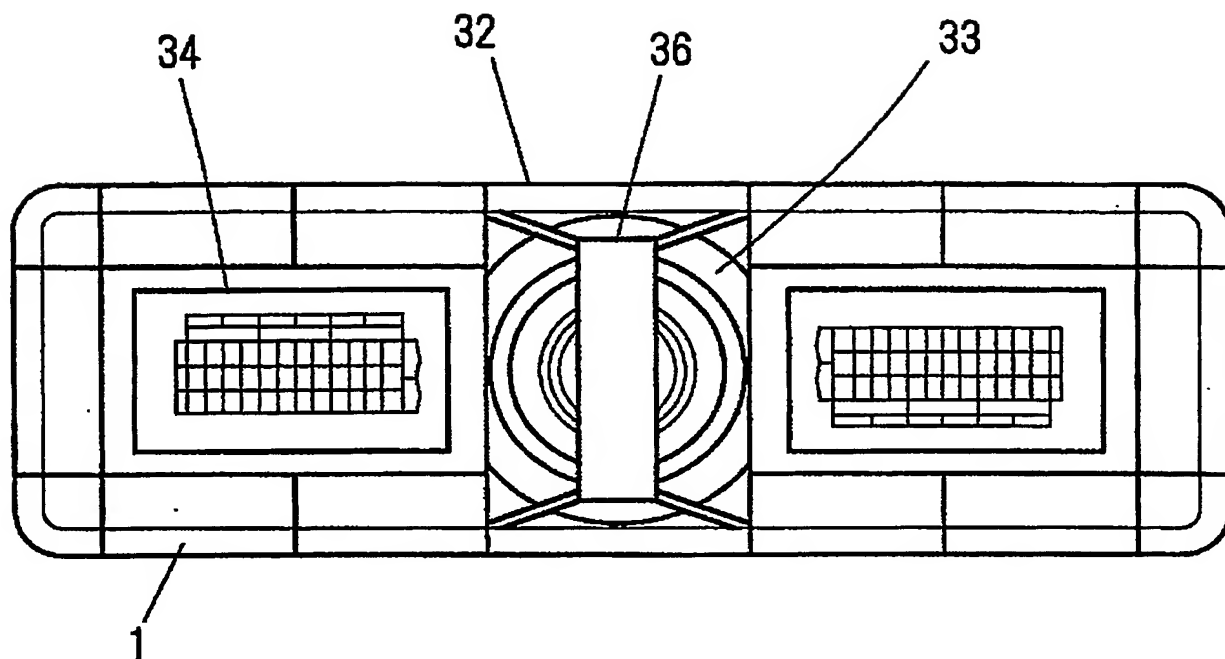
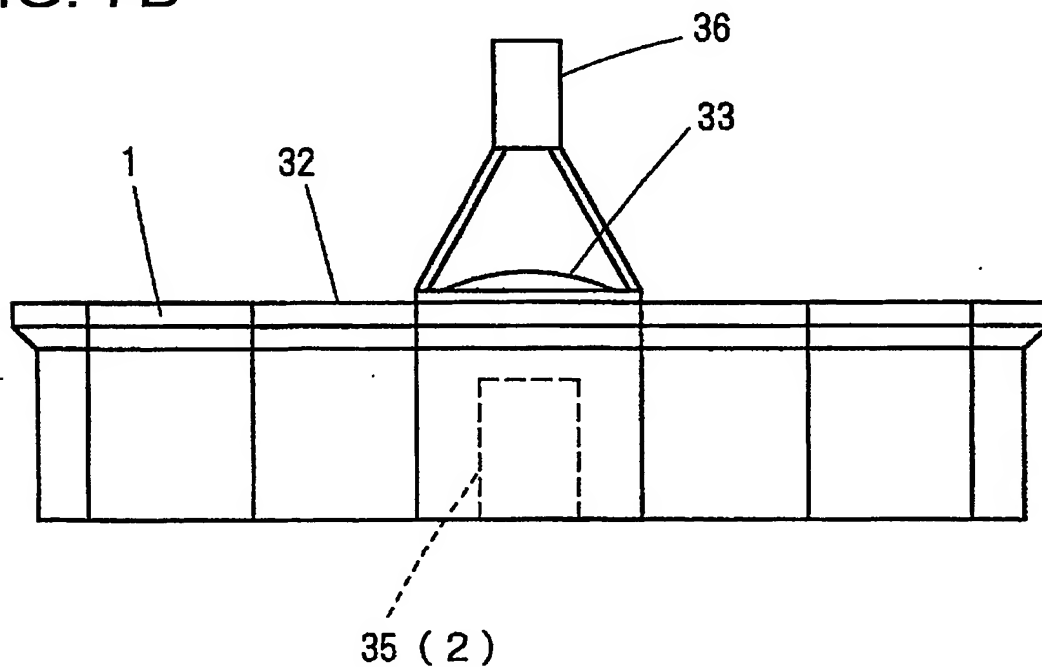
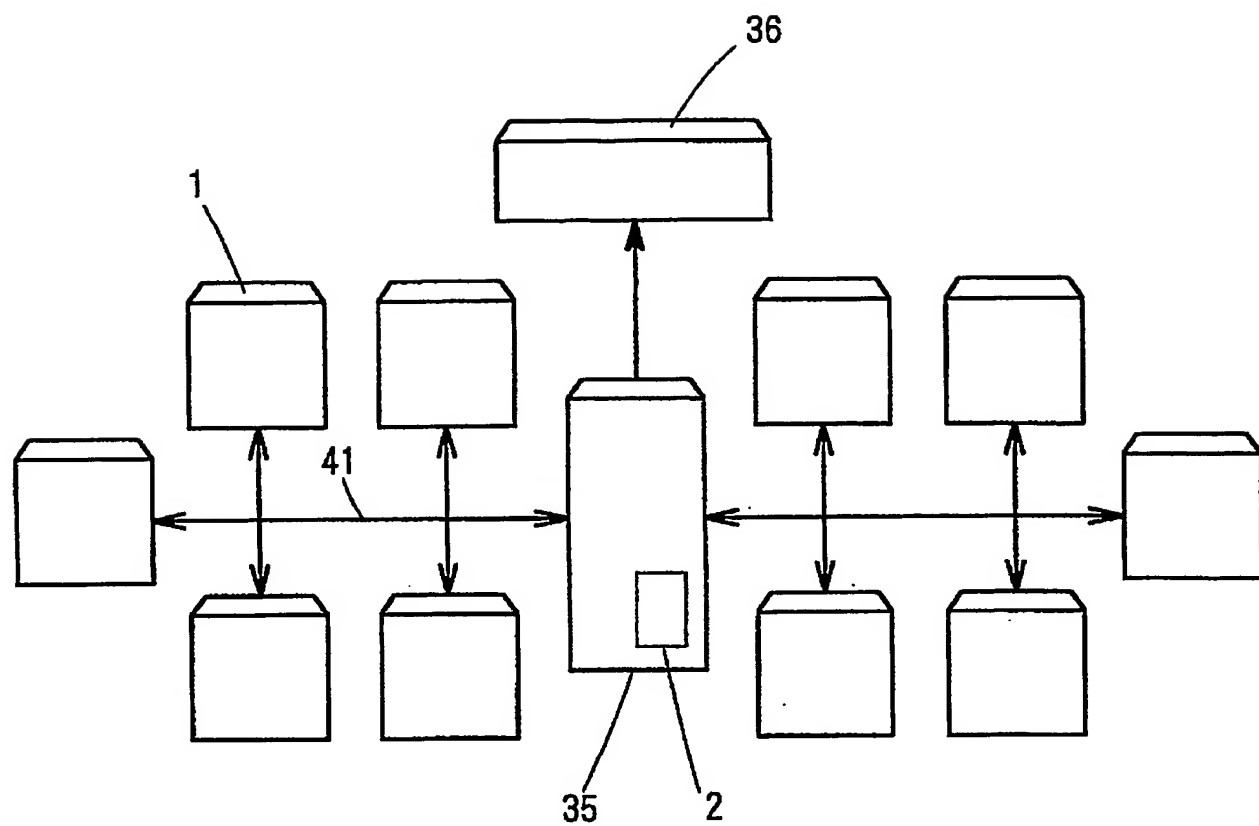


FIG. 7B



7/11

FIG. 8



8/11

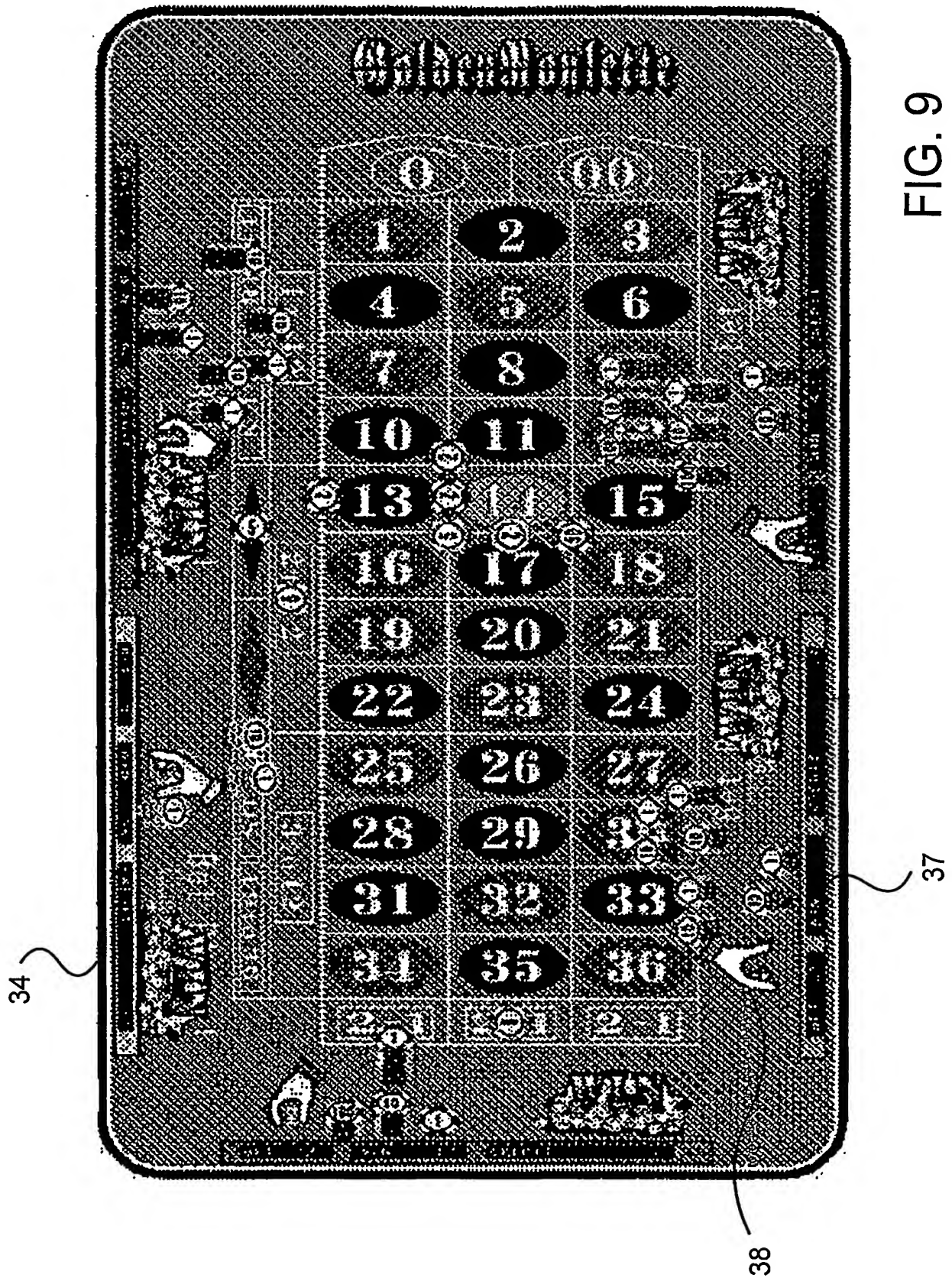
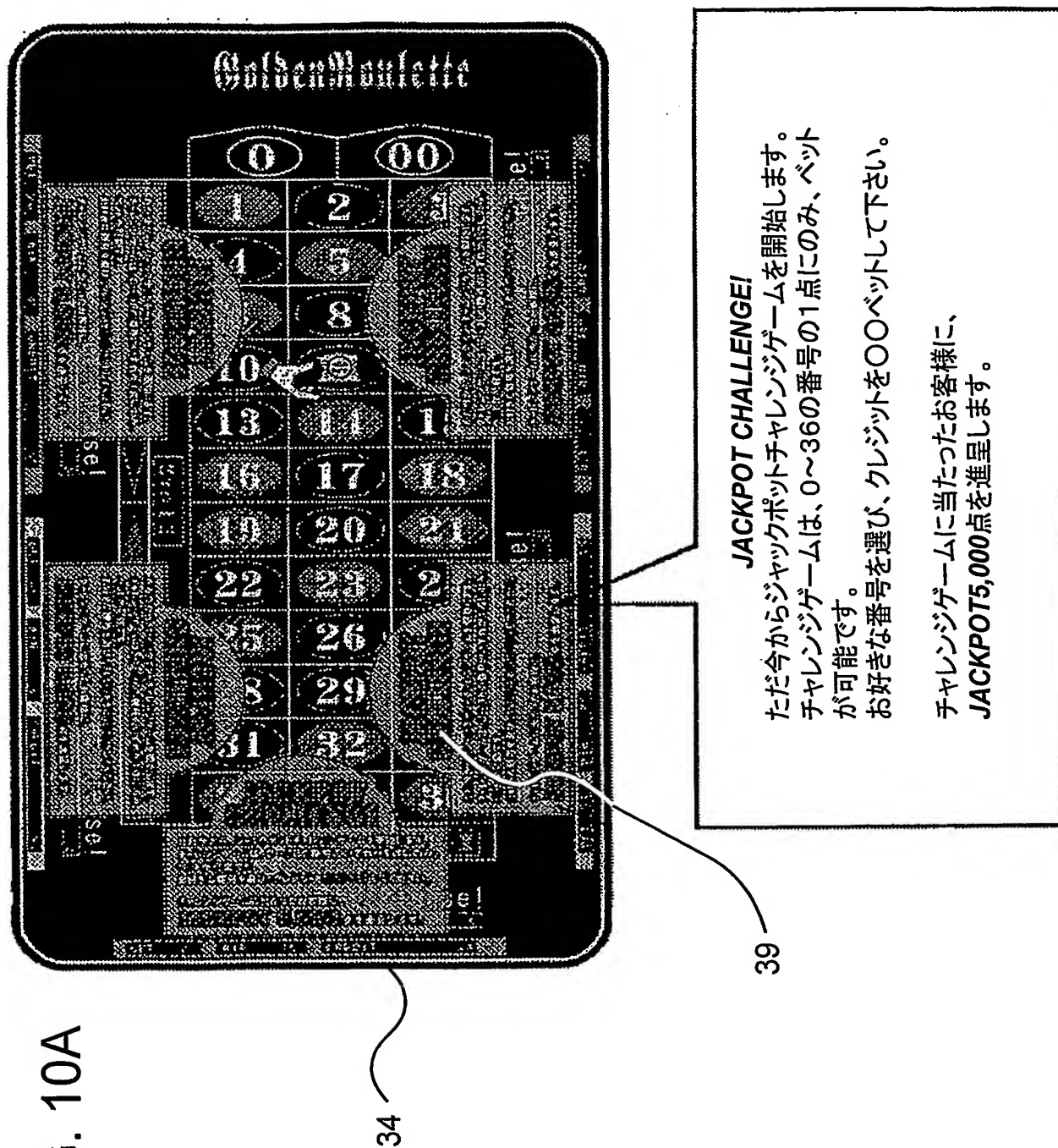


FIG. 10A

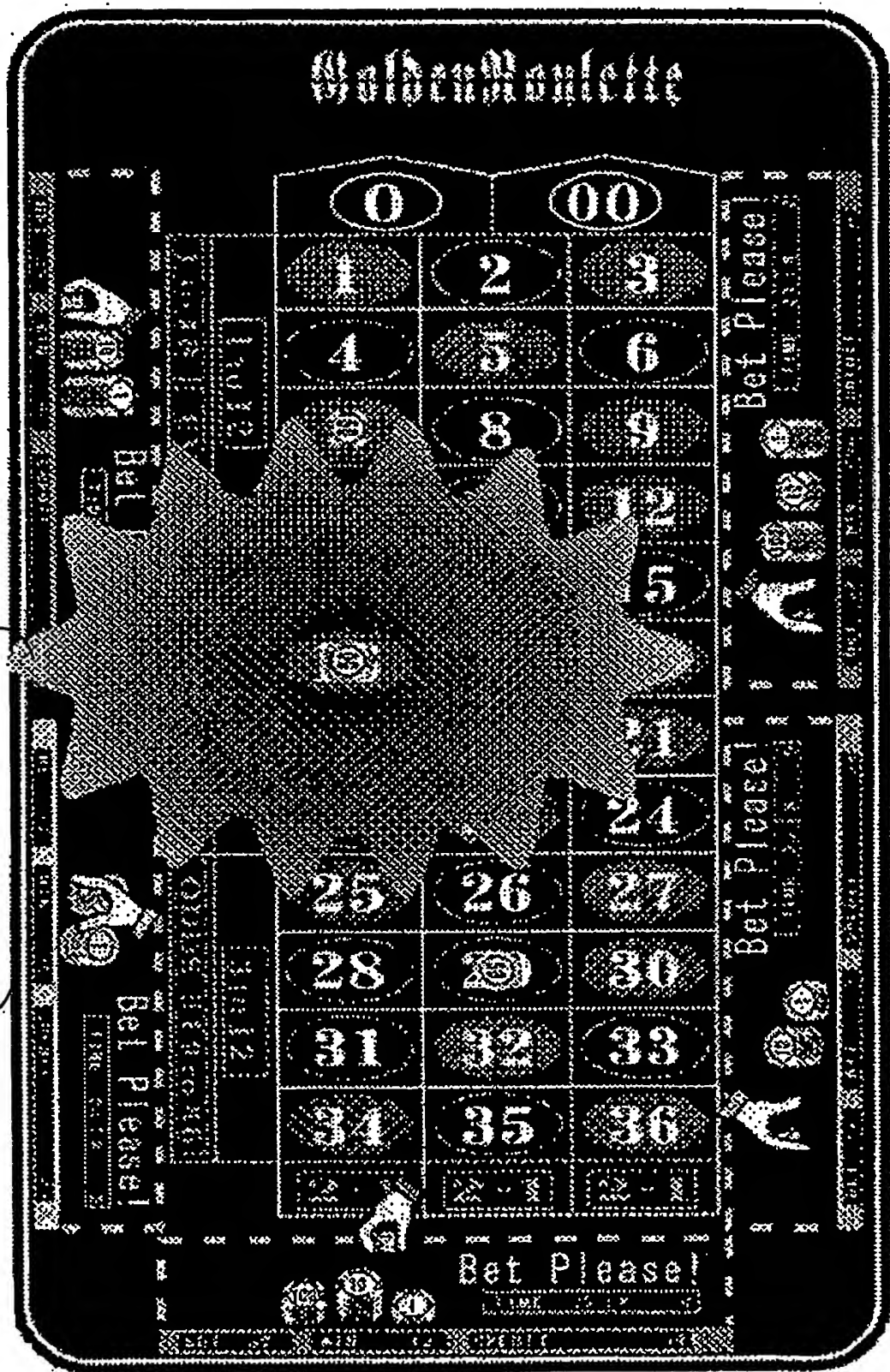


10/11

FIG. 10B

34

40



11/11

FIG. 11A

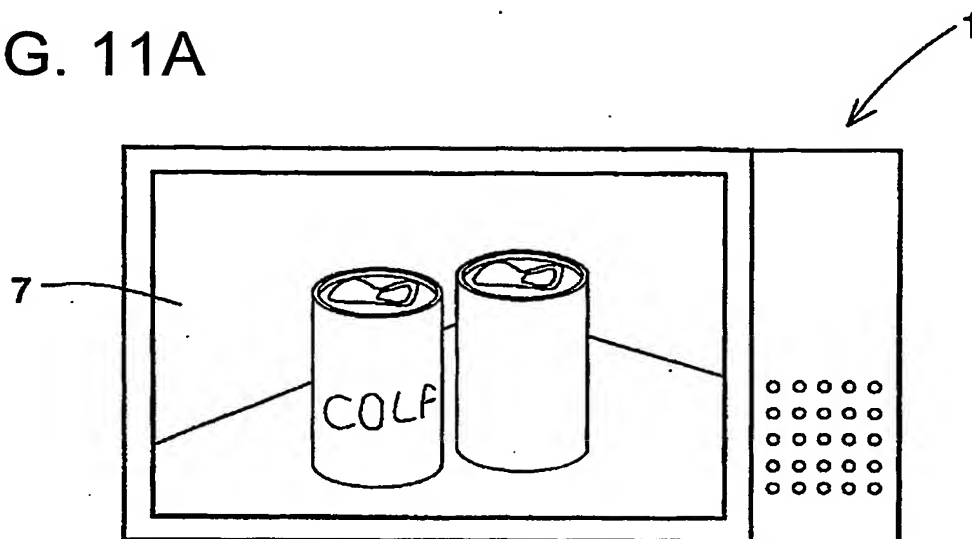


FIG. 11B

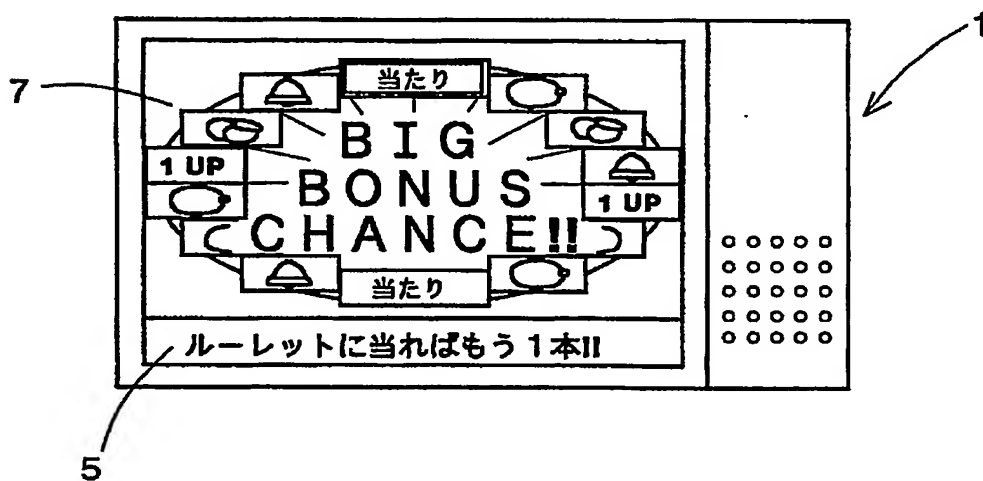
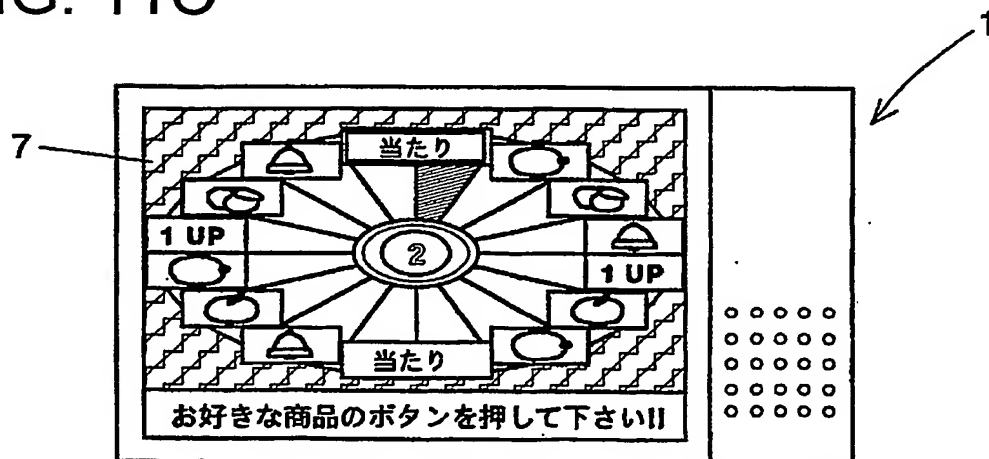


FIG. 11C



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/11987

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl⁷ A63F9/00, A63F13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F1/00-5/04, A63F9/00-13/12

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2003	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2000-140406 A (Sega Enterprises, Ltd.), 23 May, 2000 (23.05.00), Full text; Figs. 1 to 12	1, 2, 7-12
Y	Full text; Figs. 1 to 12 (Family: none)	3-6
Y	JP 2002-85811 A (Namco Ltd.), 26 March, 2002 (26.03.02), Full text; Figs. 1 to 4 (Family: none)	3, 4
Y	JP 6-182053 A (Sega Enterprises, Ltd.), 05 July, 1994 (05.07.94), Full text; Figs. 1 to 5 (Family: none)	4

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search
15 December, 2003 (15.12.03)

Date of mailing of the international search report
13 January, 2004 (13.01.04)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/11987

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-119766 A (Kabushiki Kaisha Denden), 23 April, 2002 (23.04.02), Par. No. [0041]; Fig. 21 (Family: none)	5, 6

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F9/00, A63F13/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F1/00-5/04, A63F9/00-13/12

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2003年
 日本国登録実用新案公報 1994-2003年
 日本国実用新案登録公報 1996-2003年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2000-140406 A (株式会社セガ・エンタープライゼス) 2000.05.23 全文, 第1-12図	1, 2, 7-12
Y	全文, 第1-12図 (ファミリーなし)	3-6
Y	JP 2002-85811 A (株式会社ナムコ) 2002.03.26 全文, 第1-4図 (ファミリーなし)	3, 4

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

15.12.03

国際調査報告の発送日

13.01.04

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
 郵便番号100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎



2T

3213

電話番号 03-3581-1101 内線 6233

C (続き). 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリ*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y.	JP 6-182053 A (株式会社セガ・エンタープライゼ ス) 1994. 07. 05 全文, 第1-5図 (ファミリーなし)	4
Y	JP 2002-119766 A (株式会社 でんでん) 2002. 04. 23 段落番号 [0041], 第21図 (ファミリーなし)	5, 6

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.